EL TERCER OJO

El reciente concurso convocado por la revista *El Péndulo* —cuyo primer premio fue obtenido por Guillermo Boido con su *Historia de la Fragua*—, la próxima aparición —a cargo de Editorial Sudamericana— del último tomo de la trilogía *Los libros de Terramar*, de Ursula K. Le Guin y la colección del género realizada por Puntosur, son algunos de los hechos que llevan a pensar en el interés cada vez más creciente que la ciencia ficción suscita en la Argentina, lo que demuestra la persistencia de un género que durante mucho tiempo —y en algunos casos todavía hoy— fue considerado subsidiario de la literatura.

Fue Francisco Porrúa —desde la legendaria colección Minotauro— el primero en hacer conocer masivamente autores de ciencia ficción en el país. Ray Bradbury —*Crónicas Marcianas, Farenheit 451*—, Theodore Sturgeon —*Más que humano*—, Cordwainer Smith —*El juego de la rata y el dragón*—, Brian Aldiss —*Heliconia, Primavera, Verano, Invierno*—, Stanislav Lem —*Solaris*— y John R. R. Tolkien —*El Señor de los Anillos*—, son algunos de los autores cuyas obras vendieron en el país más de cien mil ejemplares en las décadas del '60 y '70. Siguiendo a la editorial pionera, otras colecciones dieron a conocer nuevos textos. Así, los lectores argentinos conocieron —a través de Nebulae y Planeta— los cuentos y las novelas de Philip K. Dick —*¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, novela que inspiró el film *Blade Runner*, *Gestarescala*, *Ubik* y *Sivainvi*— quien, al decir de J. D. Salinger, "dejó una marca indeleble en la literatura estadounidense de los últimos años". Esa huella fue seguida por narradores tan dispares como Thomas Disch —*Campo de concentración*— y John Varley —*Y mañana serán clones*—, quienes ejercen un sistema de ficción al que le niegan cientificismo y lo definen como meramente *especulativo*.

Este calificativo también le cuadra a los nuevos autores argentinos de este género. Desde sus inicios públicos —comienzos de esta década—, los escritores Marcial Souto, Carlos Gardini, Sergio Gaut vel Hartman, Rogelio Ramos Signes, Eduardo Carletti y el uruguayo Mario Levrero cultivaron una forma de ficción en la que no están ausentes muchos elementos de la literatura fantástica.

Este suplemento indaga el auge de la ciencia ficción en la Argentina. Pablo Capanna, uno de los principales teóricos del género, habla de los orígenes y de la actualidad. Eduardo Berti, por su parte, se refiere a los *cyberpunks*, último invento de la literatura norteamericana. Finalmente, Eduardo Carletti habla de un viaje que sólo podría ser realizado por un autor argentino.



Ilustraciones de H. R. Giger



RUTA

Relájese y disfrute del v

Por Eduardo J. Carletti

Entrás en la ruta propiamente dicha, luego de pasar la rotonda de Mar Chiquita. Los kilómetros se deslizan despacio, mucho más despacio de lo que te gustaría. Prendés la radio, espantado por la falta absoluta de sonidos. Siempre te horrorizó la ruta: el silencio, la soledad; la oscuridad ominosa, envolvente; el riesgo constante de una mala maniobra, un reventón, la rotura de una pieza, cualquier cosa pequeña que inevitablemente te llevaría a la catástrofe.

Estuviste todo el día lejos de la familia, solucionando los problemas ocasionados por un ladrón de manos rápidas, verdugo de turistas. La frente te late suavemente. Sentís que te sale la bronca otra vez; como ayer, como esta mañana. *Arreglar la cerradura del auto, pedir un préstamo a Julio, cerrar la cuenta del banco, asegurarte de que la denuncia telefónica a Diners haya tenido el curso correcto.* Cosas odiosas.

Cuanto más pensás en todo, más ganas tenés de llegar. Pero los kilómetros son interminables. La vuelta se hace larga. La ruta es oscura. Y estás cansado.

Te agachás un instante para ajustar la sintonía. Un dolor súbito en el pecho, punzante, te hace abrir los dedos de ambas manos, separándote por un momento del contacto con el volante. Te acomodás en el asiento, cerrando la pequeña ranura de la ventanilla: hace frío. Mucho frío.

La radio sigue desajustada. Se mezclan dos estaciones: la voz resonante de un periodista de noticiero, algo distorsionada por la sintonía incorrecta, y una música suave, cantada en inglés con maravillosa dulzura. Una mezcla verdaderamente atroz.

All our imagination, jewel of life. Trece grados. A guiding light la reforma financiera a joyous new dawn, a clear conmoción en el gifted time... Ajustás el dial. *Divine Nature. Super Nature.*

En unos minutos dejás las luces de la rotonda atrás, internándote definitivamente en el largo y difuso túnel que dibujan los faros en la noche. Esperás la aparición de un cartel indicador, pero por muchos kilómetros no se ve ninguno. De cualquier modo eso no te preocupa: aun sin indicación sabés que faltan menos de cien kilómetros. Una hora.

Te das cuenta de la molestia en los ojos un poco más adelante: no se ve bien; para mantener el auto paralelo a la línea blanca del centro tenés que fijar mucho la vista. Pasás la mano por el interior del parabrisas para desempañarlo, mientras el limpiaparabrisas desparrama chorros de agua por el lado de afuera, dejando el vidrio impecable. A pesar de todo no se ve bien. Hay una neblina baja, liviana, no demasiado perceptible, que molesta mucho para manejar.

Bien. Es sólo una hora. Seguís a ciento veinte.

...In this cacophony of life...

Treinta y cinco kilómetros más adelante empezás a ver a los pájaros. Son oscuros, grandes y vuelan lenta, pesadamente. Aparecen generalmente desde el lado opuesto al mar (tu izquierda en este momento). Se deslizan oblicuamente a escasos centímetros del cemento, tan lejos que parecen arrastrarse, y se pierden por la derecha, a veces debajo del auto, aunque en ningún momento sentís el impacto. Son raros: tienen las plumas muy pegadas al cuerpo, como transpiradas, o quizá no tienen plumas en absoluto; más bien parecen cubiertos de cuero o piel. ¿Murciélagos? Imposible saberlo: la velocidad, la neblina y esa forma azarosa de aparecer se confabulan para impedirte una observación mejor.

Peace will come..., un humo azulado. Come thru Horizont Desast...

Aprovechás la distracción. La ruta es demasiado recta y monótona. Sabés que en estos casos son comunes los accidentes: la monotonía adormece. Te entretenés tratando de descubrir nuevas características de esos pájaros extraños, que parecen grandes fantasmas antediluvianos; grasosos, torpes, lentos. Así andás por kilómetros, observando. Observando.

Oh Dios. All that is good. ¡Cómo... in this life... está! Is good, good is good. Una mancha, no sé...

Poco después la escena neblinosa vuelve a animarse. Ves nuevos personajes: pequeños cadáveres estampados en el cemento. Unos cuerpitos peludos, indefinidos, aplastados por las ruedas de los autos. Los mirás con atención. No son cuises, esos ratones de campo que horrorizan a las mujeres. Estos son unos animalitos de pelaje más variado, más colorido, como el de los gatos; aunque está claro que no lo son: no tienen cola. Deben ser alguna clase de roedores locales, pensás, sin preocuparte demasiado. Vizcachas. O algo así.

Luego de cuarenta minutos te resulta sorprendente que no haya ningún cartel. Otra cosa rara es la falta total de curvas, ya que esa ruta bordea el mar a corta distancia y la costa es accidentada. Sin embargo el camino es recto, continuamente recto. Y vos creés recordar que anoche, en el viaje de ida, no era así. Qué extraño.

The spirit sings in crashing tones... ... que ese hombre de... ... the hour aproaches, pounding out the Devil's sermon. ¡No puedo!

En un pantallazo fugaz, ves a alguien haciendo dedo: un bulto informe a un lado, haciéndote señas para que lo lleves. Lo pasás velozmente, casi sin verlo. No pensás llevarlo, claro, pero si hubieses querido hacerlo tampoco te hubiera sido posible parar sin pasarte de largo por lo menos medio kilómetro, ya que no lo viste hasta estar prácticamente a su lado y a ciento veinte kilómetros por hora...

La verdad que el pobre eligió mal el lugar para hacer dedo, pensás, aunque en esa ruta no le quedarían opciones. No va a tener suerte hasta que se haga de día. Seguro.

Faltando unos cuarenta kilómetros para Pinamar empezás a notar, ya conscientemente, que algo raro está ocurriendo. Los pájaros van raleando, pero los animalitos peludos cada vez aparecen más seguido, bruscamente, cayendo bajo las ruedas del Renault con un siniestro ruido sordo, muriendo a montones. La neblina continúa molestando parcialmente la visibilidad dentro del primer metro desde el nivel del camino. Pero lo raro es que éste empieza a mostrarse muy deteriorado, con largas rajaduras cruzándolo de lado a lado y a lo largo. Grandes mordiscos han atacado parte de la banquina y el borde de la ruta. Es asombroso: pasaste por ahí la noche anterior y —estás seguro, casi seguro— no viste esa destrucción. Pensás en un terremoto; luego lo descartás: te hubieras enterado. Sin duda.

El drama empieza cuando llegás a la rotonda de Gesell. Esperás ver ahí los clásicos carteles verdes con el kilometraje, pero no están. La rotonda se ve igual que siempre, cubierta por esos pastos a medio amarillear, pero las luces están apagadas y sus columnas parecen fósforos quemados: están dobladas, caídas, casi totalmente herrumbradas. Al girar siguiendo el círculo de la rotonda descubrís un cartel, o lo que queda de un cartel: un triángulo mordido de color anaranjado-rojizo, puro óxido, que se sostiene en los postes por milagro. Te asustás.

Tal vez, ya... this endless night... nada que... soon oh soon the light...

Girás y te metés rumbo a Gesell. Gracias a que la vista de todos esos increíbles detalles te hizo bajar la velocidad podés frenar a tiempo. Unas enormes paredes de arena tapan el camino: médanos; pero médanos gigantescos. Te sentís perdido, aterrorizado. Volanteás y te zambullís en el camino a Pinamar. Acelerás bruscamente; la mente confusa por el miedo, el terror. Perdido. Perdido.

De Gesell a Pinamar son unos veinte kilómetros. A lo largo de ese trecho te cruzás cinco veces con el bulto que hace dedo. No es humano. Tiene un cuerpo peludo como el de los pequeños suicidas pero lleva cola, una cola gruesa y peluda. Su cara queda siempre en las sombras, pero vas armando poco a poco el rompecabezas, retazo tras retazo de destellos vislumbrados, y el resultado no te gusta. Es algo horroroso. Realmente horroroso.

Cuando terminan los veinte kilómetros la entrada a Pinamar no aparece. Enormes médanos flanquean la ruta. En algunos casos las laderas de arena llegan casi a cubrir el pavimento. Sin embargo nunca sobrepasan la línea blanca lateral: un camino cuidado, parecería. Bajás la velocidad, buscando una salida de esa ruta grotesca. El camino continúa indefinidamente; recto, deteriorado, fantasmagórico. Cruzás delante de gigantescas moles de arena, algunas tan enormes que no entendés cómo no han engullido la ruta. El rumor constante de los neumáticos transmite sensorialmente a tu cuerpo la geografía destruida de la superficie del camino: grietas, roturas, largas fisuras, como rayos furiosos de una tormenta subterránea. Los animalitos aparecen en manadas. Te parece que lo que quieren es hacerte parar, detenerte. El ruido sordo de sus cuerpos golpeando las cubiertas del auto es continuo, ominoso. Una ojeada al espejo te muestra el panorama trasero: cuerpos aplastados, destrozados, con las vísceras desparramadas, apenas iluminados por el fulgor rojizo de los faros posteriores. Otros que no han tenido tanta suerte —la muerte súbita, piadosa— se arrastran lenta, dolorosamente, tratando de seguir su interrumpido camino. Ves pájaros llevándose los pedazos, lo que explica esos vuelos lentos, rasantes: van a la caza de los sobrevivientes; les gusta la presa viva. Escalofriante.

On a sailing ship to nowhere, por favor...



RUTA

Relájese y disfrute del viaje

Por Eduardo J. Carletti

Entrás en la ruta propiamente dicha luego de pasar la rotonda de Mar Chiquita. Los kilómetros se deslizan despacio, mucho más despacio de lo que te gustaría. Prendés la radio, espantado por la falta absoluta de sonidos. Siempre te horrorizó la ruta: el silencio, la soledad; la oscuridad ominosa, envolvente; el riesgo constante de una mala maniobra, un reventón, la rotura de una pieza, cualquier cosa pequeña que inevitablemente te llevaría a la catástrofe.

Estuviste todo el día lejos de la familia, solucionando los problemas ocasionados por un ladrón de manos rápidas, verdugo de turistas. La frente te late suavemente. Sentís que te sale la bronca otra vez; como ayer, como esta mañana. *Arreglar la cerradura del auto, pedir un préstamo a Julio, cerrar la cuenta del banco, asegurarte de que la denuncia telefónica a Diners haya tenido el curso correcto.* Cosas odiosas.

Cuanto más pensás en todo, más ganas tenés de llegar. Pero los kilómetros son interminables. La vuelta se hace larga. La ruta es oscura. Y estás cansado.

Te agachás un instante para ajustar la sintonía. Un dolor súbito en el pecho, punzante, te hace abrir los dedos de ambas manos, separándote por un momento del contacto con el volante. Te acomodás en el asiento, cerrando la pequeña ranura de la ventanilla: hace frío. Mucho frío.

La radio sigue desajustada. Se mezclan dos estaciones: la voz resonante de un periodista de noticiero, algo distorsionada por la sintonía incorrecta, y una música suave, cantada en inglés con maravillosa dulzura. Una mezcla verdaderamente atroz.

All our imagination, jewel of life. Trece grados. A guiding light la reforma financiera a joyous new dawn, a clear conmoción en el gifted time... Ajustás el dial. *Divine Nature. Super Nature.*

En unos minutos dejás las luces de la rotonda atrás, internándote definitivamente en el largo y difuso túnel que dibujan los faros en la noche. Esperás la aparición de un cartel indicador, pero por muchos kilómetros no se ve ninguno. De cualquier modo eso no te preocupa: aun sin indicación sabés que faltan menos de cien kilómetros. Una hora.

Te das cuenta de la molestia en los ojos un poco más adelante: no se ve bien; para mantener el auto paralelo a la línea blanca del centro tenés que fijar mucho la vista. Pasás la mano por el interior del parabrisas para desempañarlo, mientras el limpiaparabrisas desparrama chorros de agua por el lado de afuera, dejando el vidrio impecable. A pesar de todo no se ve bien. Hay una neblina baja, liviana, no demasiado perceptible, que molesta mucho para manejar.

Bien. Es sólo una hora. Seguís a ciento veinte.

...In this cacophony of life...

Treinta y cinco kilómetros más adelante empezás a ver a los pájaros. Son oscuros, grandes y vuelan lenta, pesadamente. Aparecen generalmente desde el lado opuesto al mar (tu izquierda en este momento). Se deslizan oblicuamente a escasos centímetros del cemento, tan lejos que parecen arrastrarse, y se pierden por la derecha, a veces debajo del auto, aunque en ningún momento sentís el impacto. Son raros: tienen las plumas muy pegadas al cuerpo, como transpiradas, o quizá no tienen plumas en absoluto; más bien parecen cubiertos de cuero o piel. ¿Murciélagos? Imposible saberlo: la velocidad, la neblina y esa forma azarosa de aparecer se confabulan para impedirte una observación mejor.

Peace will come..., un humo azulado. Come thru Horizont Desast...

Aprovechás la distracción. La ruta es demasiado recta y monótona. Sabés que en estos casos son comunes los accidentes: la monotonía adormece. Te entretenés tratando de descubrir nuevas características de esos pájaros extraños, que parecen grandes fantasmas antediluvianos; grasosos, torpes, lentos. Así andás por kilómetros, observando. Observando.

Oh Dios. All that is good. ¡Cómo... in this life... está! Is good, good is good. Una mancha, no sé...

Poco después la escena neblinosa vuelve a animarse. Ves nuevos personajes: pequeños cadáveres estampados en el cemento. Unos cuerpitos peludos, indefinidos, aplastados por las ruedas de los autos. Los mirás con atención. No son cuises, esos ratones de campo que horrorizan a las mujeres. Estos son unos animalitos de pelaje más variado, más colorido, como el de los gatos; aunque está claro que no lo son: no tienen cola. Deben ser alguna clase de roedores locales, pensás, sin preocuparte demasiado. Vizcachas. O algo así.

Luego de cuarenta minutos te resulta sorprendente que no haya ningún cartel. Otra cosa rara es la falta total de curvas, ya que esa ruta bordea el mar a corta distancia y la costa es accidentada. Sin embargo el camino es recto, continuamente recto. Y vos creés recordar que anoche, en el viaje de ida, no era así. Qué extraño.

The spirit sings in crashing tones... ... que ese hombre de... ... the hour aproaches, pounding out the Devil's sermon. ¡No puedo!

En un pantallazo fugaz, ves a alguien haciendo dedo: un bulto informe a un lado, haciéndote señas para que lo lleves. Lo pasás velozmente, casi sin verlo. No pensás llevarlo, claro, pero si hubieses querido hacerlo tampoco te hubiera sido posible parar sin pasarte de largo por lo menos medio kilómetro, ya que no lo viste hasta estar prácticamente a su lado y a ciento veinte kilómetros por hora...

La verdad que el pobre eligió mal el lugar para hacer dedo, pensás, aunque en esa ruta no le quedarían opciones. No va a tener suerte hasta que se haga de día. Seguro.

Faltando unos cuarenta kilómetros para Pinamar empezás a notar, ya conscientemente, que algo raro está ocurriendo. Los pájaros van raleando, pero los animalitos peludos cada vez aparecen más seguido, bruscamente, cayendo bajo las ruedas del Renault con un siniestro ruido sordo, muriendo a montones. La neblina continúa molestando parcialmente la visibilidad dentro del primer metro desde el nivel del camino. Pero lo raro es que éste empieza a mostrarse muy deteriorado, con largas rajaduras cruzándolo de lado a lado y a lo largo. Grandes mordiscos han atacado parte de la banquina y el borde de la ruta. Es asombroso: pasaste por ahí la noche anterior y —estás seguro, casi seguro— no viste esa destrucción. Pensás en un terremoto; luego lo descartás: te hubieras enterado. Sin duda.

El drama empieza cuando llegás a la rotonda de Gesell. Esperás ver ahí los clásicos carteles verdes con el kilometraje, pero no están. La rotonda se ve igual que siempre, cubierta por esos pastos a medio amarillear, pero las luces están apagadas y sus columnas parecen fósforos quemados: están dobladas, caídas, casi totalmente herrumbradas. Al girar siguiendo el círculo de la rotonda descubrís un cartel, o lo que queda de un cartel: un triángulo mordido de color anaranjado-rojizo, puro óxido, que se sostiene en los postes por milagro. Te asustás.

Tal vez, ya... this endless night... nada que... soon oh soon the light...

Girás y te metés rumbo a Gesell. Gracias a que la vista de todos esos increíbles detalles te hizo bajar la velocidad podés frenar a tiempo. Unas enormes paredes de arena tapan el camino: médanos; pero médanos gigantescos. Te sentís perdido, aterrorizado. Volanteás y te zambullís en el camino a Pinamar. Acelerás bruscamente; la mente confusa por el miedo, el terror. Perdido. Perdido.

De Gesell a Pinamar son unos veinte kilómetros. A lo largo de ese trecho te cruzás cinco veces con el bulto que hace dedo. No es humano. Tiene un cuerpo peludo como el de los pequeños suicidas pero lleva cola, una cola gruesa y peluda. Su cara queda siempre en las sombras, pero vas armando poco a poco el rompecabezas, retazo tras retazo de destellos vislumbrados, y el resultado no te gusta. Es algo horroroso. Realmente horroroso.

Cuando terminan los veinte kilómetros la entrada a Pinamar no aparece. Enormes médanos flanquean la ruta. En algunos casos las laderas de arena llegan casi a cubrir el pavimento. Sin embargo nunca sobrepasan la línea blanca lateral: un camino cuidado, parecería. Bajás la velocidad, buscando una salida de esa ruta grotesca. El camino continúa indefinidamente; recto, deteriorado, fantasmagórico. Cruzás delante de gigantescas moles de arena, algunas tan enormes que no entendés cómo no han engullido la ruta. El rumor constante de los neumáticos transmite sensorialmente a tu cuerpo la geografía destruida de la superficie del camino: grietas, roturas, largas fisuras, como rayos furiosos de una tormenta subterránea. Los animalitos aparecen en manadas. Te parece que lo que quieren es hacerte parar, detenerte. El ruido sordo de sus cuerpos golpeando las cubiertas del auto es continuo, ominoso. Una ojeada al espejo te muestra el panorama trasero: cuerpos aplastados, destrozados, con las vísceras desparramadas, apenas iluminados por el fulgor rojizo de los faros posteriores. Otros que no han tenido tanta suerte —la muerte súbita, piadosa— se arrastran lenta, dolorosamente, tratando de seguir su interrumpido camino. Ves pájaros llevándose los pedazos, lo que explica esos vuelos lentos, rasantes: van a la caza de los sobrevivientes; les gusta la presa viva. Escalofriante.

On a sailing ship to nowhere, por favor...

If the summer changed to winter, yours is no disgrace...

En dos ocasiones la imagen de las dunas te parece extraña. Bajás la velocidad (el miedo te llevó a correr a más de ciento cuarenta) y esperás. De pronto otro montículo se desliza a tu lado, sobre la derecha. No es arena, seguro. Parece una montaña de ramas y bolas blancas. Después pensás y un escalofrío penetrante corre por tu columna vertebral: huesos. Eso parecen. Huesos. Huesos.

El autoestopista fantasmagórico sigue apareciendo, insistentemente. Echás una ojeada al indicador de combustible: queda algo más de la mitad. A veces el ser peludo intenta cruzarse, ponerse en tu camino para lograr que te detengas. Lo esquivás violentamente, aterrorizado. Estás transpirando; hace frío, pero estás transpirando. Es miedo. Miedo de verdad. Auténtico. Doloroso.

Las montañas blancas aparecen más y más seguido. En dos casos te parece ver unos seres zancudos, quitinosos, con pinzas en las patas delanteras, llevándose huesos hacia el extremo de las cabezas puntiagudas. Tienen ojos negros y fríos. Tratás de no mirarlos.

yours is no disgrace, Yours is no disgrace. Death-defying, mutilated...

De las grietas salen formas alargadas, ondulantes, que cruzan velozmente el cono de luz del Renault. En algunos casos te parece que las pisás; la sensación del golpe es diferente a la de los animalitos suicidas: como pisar una rama, un *toc* apenas perceptible. Mirás para atrás por el espejo lateral y ves el reflejo de tus luces traseras y unas serpientes brillosas, azúladas, que terminan de cruzar, ondulantes, y se deslizan velozmente en las azarosas rajaduras.

Tenés la mente congelada. No podés pensar. Una única esperanza se aferra a los últimos restos de tu cordura: una salida, buscar una salida. La pared de médanos es ahora constante, sólo interrumpida cada tanto por los montones siniestros de color blancuzco. El cielo se ha puesto negro, totalmente negro. El espectáculo glorioso de la Vía Láctea se ha retirado y ahora reina la oscuridad. Las laderas arenosas se inclinan cada vez más hacia la ruta, imposibles, volviéndose verticales. Empezás a ver a los pájaros anidando en grietas oscuras. Están comiendo. Te miran interesados, con ojos rojizos. No tienen plumas, sino cuero; una piel marrón, aceitosa. Esperan.

No puedo... no puedo hacer nada. Battleships come fighting me, está muerto oh muerto oh Dios and tell me where you are. Lost...

Los sucesos se disparan. Ves una sombra que salta y se lanza sobre los faros: el ser peludo, esa monstruosidad. Frenás y pegás un volantazo. El auto se agacha y se sacude violentamente: uno, dos impactos. Golpes sordos sobre el radiador y el techo. Ves por el retrovisor que ha quedado tirado allí detrás. Los pájaros se acercan. A la distancia ves que un ser con forma de cucaracha y ojos fríos lo arrastra hacia su montaña de huesos. Cuando volvés la mirada al frente te quedás sin respiración: a pocos metros hay una pared. Clavás los frenos y ves cómo se acerca silenciosa, dolorosamente; cómo se aplasta contra la trompa blanca del auto; cómo la atravesás, todavía sin sentir el impacto. Son arañas. Una telaraña inmensa que cruza toda la ruta, superpoblada por cuerpos gordos y jugosos llenos de patas: arañas. El parabrisas queda cubierto de cuerpos reventados, que derraman un líquido amarillo que te impide ver. Hacés funcionar el limpiaparabrisas, mientras las lágrimas del terror te corren por la cara. Las arañas sobrevivientes caminan por el ángulo que queda entre el capot y el vidrio. Algunas se han aferrado a los brazos del limpiaparabrisas y danzan siguiendo ese movimiento pendular. Acelerás, y el viento y el chorro del limpiador empiezan a llevárselas. Hay varias pegadas por sus propios líquidos en la parte superior del recorrido curvo de las escobillas. Ahí quedan, moviendo las patas débilmente. Sentís náuseas. No mirás las arañas. Preferís seguir buscando una salida. La manera de huir.

El hombre peludo se lanza tres veces más frente a las ruedas. Te has convertido en un esquivador experto. No volvés a tocarlo, aunque rozás un par de veces los altos acantilados de arena, que ahora son los bordes ominosos de un cañadón, como si la ruta estuviese corriendo por dentro de una profunda grieta de paredes lisas, perfectas, habitadas por pájaros carnívoros y otros seres indescriptibles.

Lost in summer, born in winter... tápenlo por Dios.

Atropellás varias telas de araña más, ahora ya sin frenar y con los limpiaparabrisas funcionando al máximo, para evitar los momentos de ceguera, que pretende aprovechar ese cíclico ente suicida para lanzarse y detener tu marcha. Te parece que las paredes de los médanos ya se han cerrado por encima; así se ve entre la niebla y el reflejo de los faros. Deberías mirar hacia arriba y asegurarte, pero no te animás a abrir la ventanilla. Tenés las arañas, los pájaros, el ser peludo, el terror de esa ruta de pesadilla.

Recorrés miles de kilómetros —o así te parece— por un túnel silencioso de arena, huesos y telas de araña. Los pájaros ya no se ven, pero empezás a vislumbrar un movimiento constante sobre las paredes interminables: son gusanos, millones de gusanos, comiéndose vorazmente el propio túnel.

Ya no reaccionás. Has superado el umbral de horror máximo, de miedo supremo. Estás perdido en el Infierno, en un infierno privado y fantasmagórico. Seguís rodando infinitamente, atropellando criaturas monstruosas, rasgando de tanto en tanto las telas, viendo esas paredes que se desmoronan sobre vos, mientras tus manos se retuercen dolorosamente y el atroz reflejo de tu cara en el espejo te sonríe, con una mueca sardónica, una bienvenida triunfal.

Lost in summer, bom in winter,
Travel very far;
Lost in losing circumstances,
That's just where you are.

LOS NUEVOS ROMANTICOS DE LA CIENCIA FICCION

Por Eduardo Berti

La última camada de la ciencia ficción norteamericana son los *cyberpunks*. Cyber por la cibernética, punks por la agresividad de ese género musical. Aparecieron en 1984 y aún no fueron traducidos al castellano, tienen una edad promedio de 35 y están encabezados por William Gibson, autor de la novela *Neuromancer*. Por eso también se los llama neuromantics o *mirrorshades*, algo así como "sombras de espejos".

Según el escritor Norman Spinrad, "son el primer grupo de autores de ciencia ficción y fantasía en ganarse un nombre genérico o una etiqueta nueva desde la *new wave* de los años '60". Otros los denominan posmodernos porque "comparten un tácito sentimiento de que casi toda la ciencia ficción anterior a los años ochenta está muerta", dice Michael Swanwick.

Lo cierto es que tienen poco y nada que ver con los clásicos del género como Robert Sheckley, Isaac Asimov o Arthur Clarke. Ni con la "nueva ola" de los '60: Samuel Delany, Roger Zelasny, Thomas Disch. Ni con los comienzos de los '70: Ursula Le Guin, James Triptree Jr., Joana Russ. Ni con los *mid-seventies*: Gardner Dozois, Gregory Benford, John Varley. Cuando apareció en 1984, la novela *Neuromancer* de Gibson fue saludada por críticos y colegas como un trabajo novedoso y sin precedentes en el terreno de la ciencia ficción. "Es ciencia ficción dura *(hard)*", dijo Spinrad. Entre sus influencias, Gibson reconoció a autores extraños al círculo de la literatura científica: William Burroughs, Harlan Ellison y también letras de cantautores de rock, como Lou Reed.

Bruce Sterling *(Schismatrix)*, Greg Bear *(Blood Music)*, Rudy Rucker *(Wetware)* y Michael Swanwick *(Vacuum Flowers)* son los representantes más destacados del cyberpunk junto al ya mencionado Gibson. Además de sus novelas, sus cuentos suelen aparecer en publicaciones entre literarias y científicas *(Omni; Isaac Asimov Sci-Fi Magazine)* y abordan temas como la ingeniería genética, el abuso de drogas, la música contemporánea, la relación entre el hombre y las nuevas tecnologías.

Según Norman Spinrad, la literatura punk supera una falsa dicotomía en la que se vio envuelta la contracultura desde sus orígenes en la década del sesenta. Mientras la "vieja ola" *(old wave)* de la ciencia ficción creaba su mitología alrededor del belicismo y de Vietnam, la "nueva ola" sostenía una posición negativa frente a la tecnología. "De un lado —describe Spinrad— la ecología, el misticismo, el *hágalo usted mismo*, el bucólico regreso a la naturaleza y al romanticismo. Del otro, la tecnocracia de la América con K, la visión militarista y positivista de la ciencia."

Ante esta polarización se rebelaron los punks, cuando a mediados de 1976 un puñado de grupos de rock tomó Londres por asalto. "Se rebelaron contra la estética antiartificial y antitecnológica de la contracultura —dice Spinrad—, que ellos veían como una obcecada y reaccionaria negación de las posibilidades estéticas de la tecnosfera". Así nació un romanticismo *high-tech*. Un neorromanticismo: *neuromantic*.

Aun así, los cyberpunks conservan una mirada crítica ante los avances tecnológicos. Según el crítico Gerald Jonas es "una mirada casi paranoica sobre el poder de la ciencia y la tecnología, que encuentra cierto alivio en la anarquía y que se centra en personajes que no preguntan 'qué hay de nuevo bajo el sol' sino 'cómo me afectan a mí estas novedades' ". Una de las obsesiones de los cyberpunks son las alteraciones que la tecnología operará sobre las definiciones de "humanidad". Los protagonistas, no importa cuánto hayan mutado su fisonomía, son totalmente humanos en su faceta psicológica. Según J. G. Ballard, que en su novela *Crash* reflexiona sobre el poder y la sensualidad a través de un objeto tecnológico como el automóvil, "los cyberpunks han retomado el rol original de la ciencia ficción, que consiste en el comentario directo de las experiencias cotidianas".

El protagonista de *Patterns*, relato de Pat Cadigan, asesina al presidente de Estados Unidos disparando contra la trama de puntos de la pantalla del televisor. Reflexiona: "No considero el hecho de que estoy matando a un ser humano —el presidente—, después de todo, no es humano sino un producto manufacturado, hecho carne por el sistema bipartidista y por los medios, en una conjugación accidental". Años atrás, los Sex Pistols (grupo de punk rock) caricaturizaban a la reina de Inglaterra con un alfiler de gancho que cerraba sus labios y preguntaban: "¿Es ella un ser humano?" Si esto es "lo humano" —parecen decir los cyberpunks— entonces nuestros héroes serán cowboys-computadoras como Case, el protagonista de *Neuromantic*, u obreros chicanos que sueñan con tocar la guitarra tan magistralmente como Jeff Beck (relato de Lewis Shiner), o rockeros jubilados como Rickenharp, el protagonista de la novela *Eclipse* de John Shirley, que desde la cima del Arco del Triunfo, munido de instrumentos, micrófonos y amplificadores, desbarata una conspiración fascista que intenta conquistar Estados Unidos y Europa.

No todos los cyberpunks son grandes escritores. La mayoría impacta más por su temática que por sus recursos estilísticos. Algunos ya están abandonando el registro punk para caer en los lugares comunes de la ciencia ficción. Mientras tanto Williams Gibson, al parecer el más talentoso y el más atento de todos ellos, ha señalado en un reportaje a la revista *Rolling Stone* que "no quería escribir sólo ciencia ficción en un primer momento, porque no me gusta la idea de permanecer atrapado. Ahora sé que voy a probar otros estilos. Me gusta pensar que si sigo escribiendo dentro de veinte años voy a estar hablando sobre las relaciones humanas".



aje

f the summer changed to winter, yours is no isgrace...

En dos ocasiones la imagen de las dunas te arece extraña. Bajás la velocidad (el miedo e llevó a correr a más de ciento cuarenta) y sperás. De pronto otro montículo se desliza tu lado, sobre la derecha. No es arena, seuro. Parece una montaña de ramas y bolas lancas. Después pensás y un escalofrío peetrante corre por tu columna vertebral: uesos. Eso parecen. Huesos. Huesos.

El autoestopista fantasmagórico sigue pareciendo, insistentemente. Echás una jeada al indicador de combustible: queda lgo más de la mitad. A veces el ser peludo ntenta cruzarse, ponerse en tu camino para ograr que te detengas. Lo esquivás violentanente, aterrorizado. Estás transpirando; ace frío, pero estás transpirando. Es niedo. Miedo de verdad. Auténtico. Doloroso.

Las montañas blancas aparecen más y más eguido. En dos casos te parece ver unos sees zancudos, quitinosos, con pinzas en las atas delanteras, llevándose huesos hacia el xtremo de las cabezas puntiagudas. Tienen jos negros y fríos. Tratás de no mirarlos.

yours is no disgrace, Yours is no disgrace. Death-defying, mutilated...

De las grietas salen formas alargadas, onulantes, que cruzan velozmente el cono de uz del Renault. En algunos casos te parece ue las pisás; la sensación del golpe es diferente a la de los animalitos suicidas: como piar una rama, un *toc* apenas perceptible. Miás para atrás por el espejo lateral y ves el eflejo de tus luces traseras y unas serpientes rillosas, azuladas, que terminan de cruzar, ondulantes, y se deslizan velozmente en las zarosas rajaduras.

Tenés la mente congelada. No podés penar. Una única esperanza se aferra a los últinos restos de tu cordura: una salida, buscar una salida. La pared de médanos es ahora constante, sólo interrumpida cada tanto por los montones siniestros de color blancuzco. El cielo se ha puesto negro, totalmente negro. El espectáculo glorioso de la Vía Láctea se ha retirado y ahora reina la oscuridad. Las laderas arenosas se inclinan cada vez más hacia la ruta, imposibles, volviéndose verticales. Empezás a ver a los pájaros anidando en grietas oscuras. Están comiendo. Te miran interesados, con ojos rojizos. No tienen plumas, sino cuero; una piel marrón, aceitosa. Esperan.

No puedo... no puedo hacer nada. Battleships come fighting me, está muerto oh muerto oh Dios and tell me where you are. Lost...

Los sucesos se disparan. Ves una sombra que salta y se lanza sobre los faros: el ser peludo, esa monstruosidad. Frenás y pegás un volantazo. El auto se agacha y se sacude violentamente: uno, dos impactos. Golpes sordos sobre el radiador y el techo. Ves por el retrovisor que ha quedado tirado allí detrás. Los pájaros se acercan. A la distancia ves que un ser con forma de cucaracha y ojos fríos lo arrastra hacia su montaña de huesos. Cuando volvés la mirada al frente te quedás sin respiración: a pocos metros hay una pared. Clavás los frenos y ves cómo se acerca silenciosa, dolorosamente; cómo se aplasta contra la trompa blanca del auto; cómo la atravesás, todavía sin sentir el impacto. Son arañas. Una telaraña inmensa que cruza toda la ruta, superpoblada por cuerpos gordos y jugosos llenos de patas: arañas. El parabrisas queda cubierto de cuerpos reventados, que derraman un líquido amarillo que te impide ver. Hacés funcionar el limpiaparabrisas, mientras las lágrimas del terror te corren por la cara. Las arañas sobrevivientes caminan por el ángulo que queda entre el capot y el vidrio. Algunas se han aferrado a los brazos del limpiaparabrisas y danzan siguiendo ese movimiento pendular. Acelerás, y el viento y el chorro del limpiador empiezan a llevárselas. Hay varias pegadas por sus propios líquidos en la parte superior del recorrido curvo de las escobillas. Ahí quedan, moviendo las patas débilmente. Sentís náuseas. No mirás las arañas. Preferís seguir buscando una salida. La manera de huir.

El hombre peludo se lanza tres veces más frente a las ruedas. Te has convertido en un esquivador experto. No volvés a tocarlo, aunque rozás un par de veces los altos acantilados de arena, que ahora son los bordes ominosos de un cañadón, como si la ruta estuviese corriendo por dentro de una profunda grieta de paredes lisas, perfectas, habitadas por pájaros carnívoros y otros seres indescriptibles.

Lost in summer, born in winter... tápenlo por Dios.

Atropellás varias telas de araña más, ahora ya sin frenar y con los limpiaparabrisas funcionando al máximo, para evitar los momentos de ceguera, que pretende aprovechar ese cíclico ente suicida para lanzarse y detener tu marcha. Te parece que las paredes de los médanos ya se han cerrado por encima; así se ve entre la niebla y el reflejo de los faros. Deberías mirar hacia arriba y asegurarte, pero no te animás a abrir la ventanilla. Tenés las arañas, los pájaros, el ser peludo, el terror de esa ruta de pesadilla.

Recorrés miles de kilómetros —o así te parece— por un túnel silencioso de arena, huesos y telas de araña. Los pájaros ya no se ven, pero empezás a vislumbrar un movimiento constante sobre las paredes interminables: son gusanos, millones de gusanos, comiéndose vorazmente el propio túnel.

Ya no reaccionás. Has superado el umbral de horror máximo, de miedo supremo. Estás perdido en el Infierno, en un infierno privado y fantasmagórico. Seguís rodando infinitamente, atropellando criaturas monstruosas, rasgando de tanto en tanto las telas, viendo esas paredes que se desmoronan sobre vos, mientras tus manos se retuercen dolorosamente y el atroz reflejo de tu cara en el espejo te sonríe, con una mueca sardónica, una bienvenida triunfal.

Lost in summer, bom in winter,
Travel very far;
Lost in losing circumstances,
That's just where you are.

LOS NUEVOS ROMANTICOS DE LA CIENCIA FICCION

Por Eduardo Berti

La última camada de la ciencia ficción norteamericana son los *cyberpunks*. Cyber por la cibernética, punks por la agresividad de ese género musical. Aparecieron en 1984 y aún no fueron traducidos al castellano, tienen una edad promedio de 35 y están encabezados por William Gibson, autor de la novela *Neuromancer*. Por eso también se los llama neuromantics o *mirrorshades*, algo así como "sombras de espejos".

Según el escritor Norman Spinrad, "son el primer grupo de autores de ciencia ficción y fantasía en ganarse un nombre genérico o una etiqueta nueva desde la *new wave* de los años '60". Otros los denominan posmodernos porque "comparten un tácito sentimiento de que casi toda la ciencia ficción anterior a los años ochenta está muerta", dice Michael Swanwick.

Lo cierto es que tienen poco y nada que ver con los clásicos del género como Robert Sheckley, Isaac Asimov o Arthur Clarke. Ni con la "nueva ola" de los '60: Samuel Delany, Roger Zelasny, Thomas Disch. Ni con los comienzos de los '70: Ursula Le Guin, James Triptree Jr., Joana Russ. Ni con los *mid-seventies*: Gardner Dozois, Gregory Benford, John Varley. Cuando apareció en 1984, la novela *Neuromancer* de Gibson fue saludada por críticos y colegas como un trabajo novedoso y sin precedentes en el terreno de la ciencia ficción. "Es ciencia ficción dura *(hard)*", dijo Spinrad. Entre sus influencias, Gibson reconoció a autores extraños al círculo de la literatura científica: William Burroughs, Harlan Ellison y también letras de cantautores de rock, como Lou Reed.

Bruce Sterling *(Schismatrix)*, Greg Bear *(Blood Music)*, Rudy Rucker *(Wetware)* y Michael Swanwick *(Vacuum Flowers)* son los representantes más destacados del cyberpunk junto al ya mencionado Gibson. Además de sus novelas, sus cuentos suelen aparecer en publicaciones entre literarias y científicas *(Omni; Isaac Asimov Sci-Fi Magazine)* y abordan temas como la ingeniería genética, el abuso de drogas, la música contemporánea, la relación entre el hombre y las nuevas tecnologías.

Según Norman Spinrad, la literatura punk supera una falsa dicotomía en la que se vio envuelta la contracultura desde sus orígenes en la década del sesenta. Mientras la "vieja ola" *(old wave)* de la ciencia ficción creaba su mitología alrededor del belicismo y de Vietnam, la "nueva ola" sostenía una posición negativa frente a la tecnología. "De un lado —describe Spinrad— la ecología, el misticismo, el *hágalo usted mismo*, el bucólico regreso a la naturaleza y al romanticismo. Del otro, la tecnocracia de la América con K, la visión militarista y positivista de la ciencia."

Ante esta polarización se rebelaron los punks, cuando a mediados de 1976 un puñado de grupos de rock tomó Londres por asalto. "Se rebelaron contra la estética antiartificial y antitecnológica de la contracultura —dice Spinrad—, que ellos veían como una obcecada y reaccionaria negación de las posibilidades estéticas de la tecnosfera". Así nació un romanticismo *high-tech*. Un neorromanticismo: *neuromantic*.

Aun así, los cyberpunks conservan una mirada crítica ante los avances tecnológicos. Según el crítico Gerald Jonas es "una mirada casi paranoica sobre el poder de la ciencia y la tecnología, que encuentra cierto alivio en la anarquía y que se centra en personajes que no preguntan 'qué hay de nuevo bajo el sol' sino 'cómo me afectan a mí estas novedades' ". Una de las obsesiones de los cyberpunks son las alteraciones que la tecnología operará sobre las definiciones de "humanidad". Los protagonistas, no importa cuánto hayan mutado su fisonomía, son totalmente humanos en su faceta psicológica. Según J. G. Ballard, que en su novela *Crash* reflexiona sobre el poder y la sensualidad a través de un objeto tecnológico como el automóvil, "los cyberpunks han retomado el rol original de la ciencia ficción, que consiste en el comentario directo de las experiencias cotidianas".

El protagonista de *Patterns*, relato de Pat Cadigan, asesina al presidente de Estados Unidos disparando contra la trama de puntos de la pantalla del televisor. Reflexiona: "No considero el hecho de que estoy matando a un ser humano —el presidente—, después de todo, no es humano sino un producto manufacturado, hecho carne por el sistema bipartidista y por los medios, en una conjugación accidental". Años atrás, los Sex Pistols (grupo de punk rock) caricaturizaban a la reina de Inglaterra con un alfiler de gancho que cerraba sus labios y preguntaban: "¿Es ella un ser humano?" Si esto es "lo humano" —parecen decir los cyberpunks— entonces nuestros héroes serán cowboys-computadoras como Case, el protagonista de *Neuromantic*, u obreros chicanos que sueñan con tocar la guitarra tan magistralmente como Jeff Beck (relato de Lewis Shiner), o rockeros jubilados como Rickenharp, el protagonista de la novela *Eclipse* de John Shirley, que desde la cima del Arco del Triunfo, munido de instrumentos, micrófonos y amplificadores, desbarata una conspiración fascista que intenta conquistar Estados Unidos y Europa.

No todos los cyberpunks son grandes escritores. La mayoría impacta más por su temática que por sus recursos estilísticos. Algunos ya están abandonando el registro punk para caer en los lugares comunes de la ciencia ficción. Mientras tanto Williams Gibson, al parecer el más talentoso y el más atento de todos ellos, ha señalado en un reportaje a la revista *Rolling Stone* que "no quería escribir sólo ciencia ficción en un primer momento, porque no me gusta la idea de permanecer atrapado. Ahora sé que voy a probar otros estilos. Me gusta pensar que si sigo escribiendo dentro de veinte años voy a estar hablando sobre las relaciones humanas".

LA FICCION, LA CIENCIA Y UNO

Por Pablo Capanna



Desde hace un buen tiempo, sin duda demasiado, nuestra vida cultural se alimenta más de necrológicas y homenajes que de talento y nuevas ideas. Es por eso que aun los más modestos focos de creatividad terminan por atraer la atención de los cronistas: tal, lo ocurrido en los últimos años con la ciencia ficción, un fenómeno que ha ocupado bastante a los medios, sin llegar todavía a inquietar a la crítica académica.

Como suele ocurrir en otros órdenes de la vida nacional, hay aquí más un "movimiento" que una escuela formalmente constituida: un conjunto de individualidades, ocasionalmente reunidas en algún proyecto común, algunos locos sueltos y otros que harían cualquier cosa por ser atrapados, un público considerable, y una difusa actitud que parece hermanar a lectores y escritores de todas las edades. La gran revelación del concurso El Péndulo-Ultramar fue Fernando Segovia, un autor inédito de setenta y dos años.

Cuando se habla de ciencia ficción, es casi una fatalidad que le pidan a uno su opinión, lo cual sin duda ha contribuido a darle fama de aburrido. Ocurre que hace más de veinte años, uno intentó escribir un ensayo sobre *El sentido de la ciencia ficción* (1967). Para esa época, era tan joven que suponía que todas las universidades se estarían ocupando del tema; luego se enteró que había sido el primero en hacerlo, por lo menos en castellano, y cuando en todo el mundo había apenas dos o tres libros sobre el tema. Esto no significaba que el libro tuviese algún valor, ni menos que fuera a tener éxito. Por cierto, no fue un best seller, y ni siquiera "se vendió bien". Recién ahora, veinte años después, Puntosur tiene en prensa una segunda edición, obviamente muy reformada.

Pese a que se lo asocia insistentemente con las letras, uno tiene "formación filosófica"; esto es, pasó por la Facultad de Filosofía y Letras en los buenos tiempos anteriores a 1966, llevándose un título. En esos años, sufrió el conflicto de "ciencia vs. humanidades" en su versión criolla. La población de la facultad se dividía entre adustos existencialistas y neopositivistas agresivos: unos se sentían voceros del Ser y payadores de la angustia; a los otros, les alcanzaba con estudiar un poco de álgebra para sentirse en la vanguardia del progreso.

En aquellos tiempos, se toleraba que alguien estudiara las variedades del pensamiento utópico, siempre y cuando no pretendiera asomarse por la ventana de la biblioteca para buscar la utopía en los quioscos o en ediciones poco serias de ciencia ficción.

Uno intuía que ambos bandos ocultaban parte de la verdad. Lector de *Más allá* en la adolescencia, tenía un cierto romanticismo de la ciencia; flojo en matemáticas, más proclive a la especulación que al trabajo profesional, pero convencido de que el mundo estaba cambiando más rápido que las ideas.

Pensaba, como Unamuno, que promiscuar los conocimientos no era una grosería; en el fondo, veía con simpatía esa "polimatía" que el viejo Platón había condenado. Un mundo fragmentado, excitante y temible a la vez, exigía estar atento a muchas disciplinas, aun a riesgo de hacerse *dilettante;* intuía que tanto los progresistas como los apocalípticos veían una parte del problema, y creía encontrar algunas pistas valiosas en los escritores de ciencia ficción.

De haber mirado a su alrededor, quizás a las cátedras vecinas, hubiera descubierto que había otros que estaban haciendo su agosto con esa "cultura de masas" tan poco respetada. Es que tras los positivistas habían desembarcado los semiólogos, que hacían profesión de tomárselo todo en serio. Con ellos, era posible realizar una tarea respetable a partir de materiales de desecho. Eco estudiaba a Rita Pavone y la Beauvoir a Brigitte Bardot; se podía analizar la estratificación social del planeta Mongo, el racismo de Mandrake o los prejuicios de la Pequeña Lulú; hacer análisis estructurales de las glosas del cine de barrio o los cantos rituales de las barras futboleras; hasta los *graffiti* podían ser una forma de arte rupestre. ¿Por qué no la ciencia ficción? Uno siempre miró con desconfianza a esos intelectuales displicentes que descendían de sus cátedras para internarse en los baldíos de la cultura a recoger especímenes. Eran como chicos educados de cultas familias que, a su tiempo, se habían perdido todas esas cosas y ahora salían a rescatarlas para mostrar que ellos también podían ser normales. Un vano intento, porque es sabido que desde el Paleolítico siempre hubo audaces cazadores y sujetos enclenques que se quedaban en las cuevas a pintar bisontes.

Uno no tenía que rescatar nada, porque esas eran quizás las únicas cosas que no se habían perdido: si había perdido otras, ya era tarde para nostalgias. No quería rescatar, sino hacer crecer a ese chico que soñaba con el año 2000, al adolescente que juntaba recortes sobre OVNIS y aprendía en alguna página de *Más Allá* que quizás el año 2000 se parecería más a una villa miseria electrónica que a una megalópolis cromada. Eso lo hacía demasiado *naïf* para abordar la ciencia ficción como lo hubiera hecho un sofisticado analista de la cultura de masas.

Con el andar del tiempo, supo de otros personajes marginales que compartían algunos de esos intereses: conoció el volterianismo de Eduardo Goligorsky, la magia de Angélica Gorodischer, el obstinado rigor de Marcial Souto, la ironía del hobbit rosarino Elvio Gandolfo, y rezongó *a cappella* con Carlos Gardini. Algún día, todos se encontrarían en las páginas de *El Péndulo*, una obsesión brotada de la cabeza de Souto que acabó siendo, según reconocidas autoridades internacionales, la mejor revista del mundo en su género.

En parte, estas confusiones tan comunes en una sociedad "rotuladora" como la nuestra, se agravaron con la mala fama que tiene la ciencia ficción, prejuiciosamente asociada con la credulidad, las seudociencias y el ocultismo. No es grave, porque lo mismo le ocurrió a la filosofía en la mismísima Grecia: Platón nos refiere el diálogo donde un joven político conservador acusa a Sócrates de perder el tiempo con chiquilinadas, en lugar de luchar por el poder. (También escribí un artículo sobre esto, y no faltará quien me haya encasillado entre los estudiosos de la filosofía antigua.)

Parecería como que hoy la vida cultural apenas roza las universidades: es sintomático que un fenómeno como el de *El Péndulo* tuviera reconocimiento internacional antes de que siquiera los rotograbados reconocieran su existencia.

Entre 1979 y 1987, *El Péndulo* y *Minotauro* fueron algunos de los pocos canales de expresión que se abrieron cuando estaba mal visto pensar: en ellos se canalizó eso que hoy llamamos ciencia ficción argentina. No fueron éxitos comerciales (¿alguien pensó alguna vez que una revista literaria se agotaría en los quioscos?) pero le dieron carta de ciudadanía a un fenómeno que venía incubándose hacía tiempo; había ya varias generaciones lectoras de ciencia ficción en la Argentina, y cabía esperar una respuesta creativa a ese desafío.

La mera presencia de esas revistas, de tirada relativamente modesta, logró lo que treinta años antes no había podido hacer *Más allá* con un público mucho más grande: puso en movimiento a todo ese mundo, creando círculos de aficionados, premios, boletines, publicaciones subterráneas y aventuras editoriales; toda una efervescencia de cuya decantación quedará sin duda algo.

Esta peculiar "ciencia ficción" argentina no se parece demasiado a lo que uno había imaginado que sería. Aun cuando algunos de los que la hacen tienen formación científica, es una literatura que puede caracterizarse más por la presencia de ciertos climas que por los elementos especulativos; pero esos climas serían inexplicables sin una asimilación madura de la ciencia ficción.

En ella hay poca "ciencia", pero sí una apropiación de los mitemas madurados durante décadas en las culturas científico-tecnológicas; poca tecnología explícita, mucha nostalgia y un marcado humanismo, con claras resonancias de todas las esperanzas y frustraciones que nos caracterizan como argentinos. También es posible encontrar en ella cierta perduración de las tradiciones literarias: no en vano se descubren ecos de Borges, Bioy Casares o Cortázar aun en los más jóvenes, que retoman así las líneas de la literatura fantástica argentina. Más que crear una "escuela" argentina de ciencia ficción, así como las hay norteamericana, soviética o inglesa, aquí se dio toda una gama de respuestas personalizadas a partir de una convocatoria hecha desde el ángulo de la ciencia ficción. Muchos escritores le perdieron el miedo al "género", otros incursionaron circunstancialmente en él, y otros lo atravesaron, rescatando aquellos recursos que más enriquecedores les resultaban.

Es lamentable que esa experiencia, surgida cuando las condiciones eran inhibitorias para la cultura, desfalleciera precisamente cuando la falta de censura parecía abrir nuevas oportunidades. Mucho tuvo que ver en esto la declinación del mercado y la industria editoriales, aunque pareciera como si al no estar ya prohibido pensar, muchos se sintieran eximidos de hacerlo, renunciando a crear para refugiarse en el goce privado; de la misma manera muchos "comprometidos" de otrora se despolitizaron rápidamente.

Como saldo, queda una constelación de nombres, de escritores que quizás recién estén entrando en la madurez creativa. Cuando se escriba la historia cultural de estos años, la ciencia ficción argentina no podrá exhibir manifiestos ni programas, pero sí algunas obras perdurables y algunas personalidades para quienes ella fue un desafío y un ámbito de creación.

Uno se reconforta bastante al pensar que fue amigo de casi todos ellos y estuvo presente en la mayoría de las convocatorias.